Родословные

Легендарные

Детализированный конспект:
Егор Мельников

Создатели

Авторы: Вуд Ингэм (Мелиссиды), Кристофер Кобар (Карнавал, Гуликан), Мур Лафферти (Кууфукудзи), Дин Шомшек (Дети Иуды, Игроки), Трэвис Стаут (Брон) и Чак Вендиг (Галлуа, Макеллариус)

Разработчик: Джастин Акилли и Уилл Хайндмарч

Редактор: Scribendi.com

Арт-директор: Паулина Бенни

Внутренние иллюстрации: Шейн Коппейдж, Марко Джурджевич, Александр Данниган, Томаш Жедружек, Клаус Шервински и Кэти Уилкинс

Передняя обложка: Жан-Себастьян Россбах

Задняя обложка: Паулина Бенни

Оглавление

Брон *4*
Карнавал *7*
Дети Иуды *11*
Галлуа *16*
Гуликан *20*
Куруфукудзи *23*
Макеллариус *25*
Мелиссиды *29*
Игроки *33*

Брон

Король и его королевство - единое целое. Мы прокляты, а значит, наши королевства тоже обречены на страдания. Лишь обретя Священный Грааль, мы сможем познать покой.

Люди рассказывали предания о Священном Граале тысячи лет, даже если в древности он назывался иначе. За долгие века до распятия Христа валлийцы говорили о кубках, способных вернуть человека к жизни, а скандинавы дивились историям о потирах, глоток из которых делает человека вечно молодым. Даже китайцы и древние греки рассказывали эти истории своим сыновьям. Но ни одна из этих историй не упоминает Брон: родословную Проклятых, которая ведёт отчаянную охоту за магическим кубком.

О, многие Брон считают Священный Грааль отнюдь не материальным сосудом, содержащим колдовской напиток или наделяющим необычными свойствами любую налитую в него воду. Хватает тех, кто считает Грааль метафорой *той единственной* награды, ради которой вампиру стоит прожить свой Реквием.

Но даже если отдельные представители родословной не верят в физическую природу Грааля, все они знают, что хотя бы одно из преданий, гласящих о Чаше Спасителя, содержит хотя бы толику правды. Согласно этому преданию, в старину Британскими островами правило несколько королей, которые славились своей мудростью и справедливостью. Но со временем они начали уставать от тягот правления. Их сердца почернели, слова потеряли мудрость, а решения стали поспешными. Тогда Господь проклял весь королевский род, заявив, что сама земля будет отвергать их до тех пор, пока они не найдут сосуд мудрости и не изопьют из него.

Брон представляют собой родословную Вентру британского происхождения. Долгие тысячелетия они правили почти всеми Британскими островами, однако после загадочного инцидента (предположительно, гнева Божьего, но, возможно, и чего-то более приземлённого) Брон утратили всякую власть и превратились в династию вечных изгнанников, которые до сих пор мнят себя королями.

Ещё раз следует повторить, что далеко не все Брон ищут буквальную Чашу Грааля. Их представители в Колдовском круге могут искать реликвии, хранящие мудрость Праматери, члены Ланцеа Санктум могут искать артефакт, переживший падение Чёрного аббатства, а представители светских ковенантов могут и вовсе считать Грааль философской концепцией, а не материальным сосудом. Кто знает - возможно, у каждого из них свой Грааль?

Родной клан: Вентру

Прозвище: Короли-рыбаки

Ковенанты: Абсолютное большинство этих вампиров состоят в Колдовском круге и Ланцеа Санктум. Те, кто примыкают к Инвиктус, чаще всего занимают подчинённые должности наподобие Цербера и Шерифа. Исследования Ордо Дракул во многом похожи на философские поиски Брон, и некоторые из них примыкают к Драконам в надежде обнаружить, что трансцендентность и Священный Грааль - всего лишь два названия одного явления. Увы, многие из них рвутся к этой неведомой цели так сильно, что в целом ряде случаев руководству ордена приходилось изгонять этих фанатиков из ковенанта, заявляя, что в Ордо Дракул не место маньякам или безумцам.

Создание персонажа: Молодые Брон часто предпочитают развивать Ментальные Атрибуты и Навыки. Эти способности куда больше подходя для современного мира, в котором исследования проходят за компьютером, в библиотеке или в другом помещении, а не загородом, где исследователи пробиваются через толпы варваров с окровавленными мечами в руках. Более старые представители родословной, напротив, сосредотачиваются на

Физических характеристиках, зная, что некоторые артефакты лучше не брать в руки тем, кто не может постоять за себя.

Кроме того, многие Брон осваивают Преимущества наподобие Языков (обычно латинского, гэльского или староанглийского) и сколачивают целую базу Союзников и Контактов среди оккультистов по всему миру.

Династические Дисциплины: Анимализм, Крочан, Доминирование, Сопротивление

Слабость: С психологической точки зрения Королям-рыбакам досталось одно из худших проклятий: они никогда не чувствуют себя в безопасности даже посреди собственного домена. Всегда, когда Брон проходит *любую значимую* проверку на территории, которая теоретически должны быть для него безопасной, удача почти неизбежно от него отворачивается. Он не перекидывает десятки и вычитает все единицы из сумму успехов. С повествовательной точки зрения выясняется, что все доступные жертвы собрались вместе на хорошо освещённой улице, или что слуги забывают выполнить его поручение, или что по дороге домой он забредает в незнакомую часть города, и так далее.

Это касается даже проверок характеристик, которые другие Проклятые считают надёжными и стабильными: наподобие Слуг, Стада, Контактов, Союзников или Убежища.

Концепты: Просвещённый оккультист, специалист по истории Грааля, независимый археолог, странствующий монах, масон-заговорщик, современный кельт, лидер неоязыческой секты, вечный кочевник, радикальная феминистка, самозваный Галахад, классический маргинал.

Крочан

Хотя это валлийское слово переводится как “кубок”, сама Дисциплина имеет не так много общего с чашами или сосудами. Каждая из его способностей позволяет Сородичу управлять Витэ в своём или чужом теле - как в положительных, так и в агрессивных целях, - фактически уподобляя тело вампира и его жертв заглавному “кубку”.

• Учащённый пульс

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Интеллект + Медицина + Крочан

Каждый успех позволяет вампиру повысить свою Силу крови на один уровень, но только в целях расчёта количества Витэ, которое он может тратить за раунд для собственного лечения.

•• Чума Короля-рыбака

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Интеллект + Оккультизм + Крочан против Решительности + Силы крови жертвы

Вампир проходит эту проверку вблизи от жертвы (например, в схватке). До окончания сцены жертва обязана тратить в целях лечения на одно очко Витэ больше, чем обычно (например, по два очка Витэ за очко летального урона).

••• Мрак души

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Интеллект + Оккультизм + Крочан против Решительности + Силы крови жертвы

Как и в случае с предыдущей способностью, Брон активирует Дисциплину в непосредственной близи от противника. С этого момента и до тех пор, пока жертва не окажется более чем в пяти милях от протагониста, персонаж сможет чувствовать каждую попытку противника исцелиться с помощью Витэ. В такой ситуации персонаж может вложить дополнительное очко Витэ: в этом случае жертва не только не восстанавливает Здоровье, но и дублирует весь урон, от которого она пыталась избавиться. Например, если жертва хотела

устранить два очка тупого и очко летального урона, она получит все эти повреждения сверх имеющихся.

•••• Благословение калеки

Цена: 2 очка Витэ для восстановления стопы или кисти, 3 очка - для восстановления всей конечности

Бросок: Интеллект + Медицина + Крочан

Действие: продолжительное; всего требуется набрать десять успехов в случае со стопой или кистью и двадцать в случае с целой конечностью. Каждый бросок занимает час ритуального действа.

Персонаж восстанавливает конечность или другие части тела, которые он не мог отрастить по тем или иным причинам (например, потому что потерял их ещё в свои смертные годы).

Эту способность можно использовать и для лечение других персонажей, включая смертных, хотя простые люди получают штраф -1 к использованию таких "наращённых" конечностей.

••••• Чужая кровь, чужая жизнь

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Интеллект + Оккультизм + Крочан против Решительности + Силы крови жертвы

Действие: продолжительное состязание; каждый бросок занимает раунд

Персонаж сосредотачивается на похищении чужого Витэ. Всё это время они не может предпринимать других действий. За каждый полученный успех он забирает у противника одно очко Витэ и добавляет его себе.

Карнавал

Посмотри на меня. Ты всё ещё думаешь, что на тебе лежит проклятие? Ты ничего не знаешь о проклятиях. Что ты чувствуешь? Отвращение? Ужас? Жалость? И что хуже всего, ты понимаешь, что просто не можешь отвести взгляд, не так ли?

Мало какие котерии в мире Сородичей сплочены так, как бродячие цирки этой династии. Хотя каждый из них состоит в клане Дэва, очарование и притягательность - последние эпитеты, которые можно использовать для их описания. Потому что эти вампиры уродливы. Даже если их и не окружает необъяснимая аура ужаса, следующая по пятам Носферату, эти Суккубы попросту безобразны. Некоторые из них тошнотворны в прямом смысле этого слова. Одноглазые, двухголовые, омерзительно толстые или худые - эти Сородичи просто не могут не привлекать внимания окружающих. И со временем они научились обращать эту особенность себе на пользу.

Котерии Карнавала - которые сами для простоты называются карнавалами - могут не принимать участия в неуловимых интригах Князей, Патриархов и Примогена, однако они выступают с самыми впечатляющими представлениями, которые только видел этот свет. Вампиры готовы платить огромные деньги (или предлагать необычные услуги) взамен на возможность увидеть лучшее шоу в своей вечной жизни.

Многие карнавалы путешествуют между доменами, никогда не задерживаясь подолгу в одном и том же месте. Некоторые ведут "цыганский" образ жизни, стараясь заслужить доверие местных жителей, а затем грабя их перед отбытием в очередной домен. Как правило, карнавал охраняется адскими гончими или просто собаками, обученными защищать хозяев от возможных преследователей (вроде смертных, желающих получить своё имущество назад).

Прибыв в новое место, Уроды предпочитают останавливаться в нарочито заброшенных местах наподобие свалок или заброшенных строек. Отчасти это вызвано тем, что никто не станет возражать, если эти создания временно присвоят себе худшие части домена. Однако отчасти это делается для того, чтобы привлечь внимание окружающих. Далеко не одному вампиру любопытно своими глазами увидеть монстров, которые живут в таких жутких местах.

Если вы располагаете книгой **Nomads**, посвящённой странствующим котериям Проклятых, можете считать, что в дороге Карнавал использует практически все приёмы, известные опытным кочевникам.

О Карнавале ходят многочисленные легенды, самыми популярными среди которых считаются истории о возмездии, которое эти уроды несут другим Проклятым (которые даже уродливее внутри, чем Карнавал - снаружи) и о "дьявольских зоопарках", в которых Карнавал собирает ещё более жутких существ, нежели они сами.

Родной клан: Дэва

Прозвище: Уроды

Ковенанты: Карнавал редко присоединяется к тем или иным ковенантам. Более того, далеко не каждый Урод вообще испытывает желание влиться в оседлое общество Проклятых в том или ином домене.

Тем не менее, исторический парадокс заключается в том, что Князья Инвиктус веками любили развлекать публику, нанимая Уродов для увеселения своих подданных. Традиционная связь Карнавала с членами Первой знати достигает таких пределов, что некоторые Уроды обладают одним-двумя пунктами Статуса в этом ковенанте и занимают в нём какую-нибудь третьестепенную должность.

Удивительным образом, Картианцы не слишком торопятся открывать свои двери Уродам. При всём своём уважении к демократическим принципам большинство Картианцев оказывают Карнавалу не лучший приём, чем стае кровожадных Люпинов.

Проповедники из Ланцеа Санктум придерживаются двух противоположных взглядов на Карнавал. Одни считают этих чудовищ истинными выразителями Гнева Господнего и готовы использовать их для наставления смертных (и Проклятых) на путь истинный. Другие видят в Уродах буквальных демонов, наказанных за свои грехи искажением плоти.

Деятельность Колдовского круга имеет не так много общего с целями Карнавала, однако из всех ковенантов Сородичей именно Аколиты относятся к Карнавалу теплее всего.

Наконец, время от времени Уроды присоединяются к Ордо Дракул в надежде найти лекарство от своего проклятия. Тем не менее, эти отступники до сих пор остаются в абсолютном меньшинстве. Большинство Уродов устраивает кочевая жизнь, полная приключений, денег и удовольствий.

Создание персонажа: Вместо того чтобы сосредотачивать всё внимание на преимуществах своего уродства (физической силе, наличии дополнительных конечностей и так далее), большинство членов Карнавала развивают способности, компенсирующие их недостатки. Особенно это касается Специализаций в Атлетике и других Физических Навыках. Например, персонаж, лишённый ног, может обладать особенно сильными руками.

Кроме того, Уроды часто приобретают Слуг и других помощников. Многие из них также подкованы в тех или иных Ментальных вопросах, что отражается в виде высоких Ментальных Навыков и Атрибутов.

Наконец, практически все представители Карнавала отличаются высочайшими показателями Экспрессии, Убеждения и Обмана.

Династические Дисциплины: Стремительность, Величие, Мощь, Шоу

Слабость: Когда персонаж примыкает в этой династии, игрок делает выбор. Либо его персонаж становится безобразным именно с визуальной точки зрения, либо он приобретает явный физический недостаток. В первом случае вампир просто приобретает клановое проклятие Носферату в дополнение к слабости Дэва. Во втором Скорость протагониста падает до одной четверти от обычного показателя. Рассказчик вполне может обговорить с игроком и другие проявления этой слабости.

Концепты: Леди-крокодил, водяной, лягушка из Борнео, девушка без лица, живой скелет, ирландский лепрекон, человек без хребта, женщина с резиновой кожей, двухголовый мутант, испанский кровососущий червь.

Шоу

• Мерзкий трюк

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Выносливость + Запугивание + Шоу

Персонаж не чувствует боли (и, если это хоть сколько-нибудь логично, не получает повреждений) от пережёвывания стекла, погружения дрели в нос, проглатывания настоящих шпаг и так далее. Эффект длится по одному раунду за успех.

•• Искривление

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Сила + Атлетика + Шоу

На протяжении всей ночи персонаж не испытывает никакого дискомфорта от попыток изогнуть суставы в любом, даже противоположном направлении.



Примеры уродств

Заболевания кожи: Шелушащаяся или грубая кожи, похожая на крокодилью или слоновую. Чрезмерно "свободная", свисающая кожа.

Проблемы с волосяным покровом: Чрезмерное количество волос или облысение.

Отсутствующие/лишние конечности: Полностью или частично ампутированная/несформировавшаяся рука, нога, кисть или стопа. Дополнительные конечности, также целые или сформированные лишь частично.

Деформированные конечности: Сросшиеся или вытянутые суставы, дополнительные или недостающие пальцы.

Безобразное тело: Туловище, которое "по умолчанию" находится в неестественном положении.

Истощение/ожирение: Нечеловеческая толщина или, напротив, худоба тела.

Уродливое лицо: Сморщенность кожи, сплюснутая голова, дополнительные уши, отсутствие нижней челюсти или другие гротескные аномалии.

Не стоит и говорить, что существуют сотни других уродств - как явных, так и практически незаметных.



••• Паучье лазанье

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Ловкость + Атлетика + Шоу

Вампир может лазать по стенам с половиной Скорости.

•••• Резиновая кожа

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Ловкость + Атлетика + Шоу

При обычном успехе Урод может растянуть своё тело на 100% и протиснуться в отверстие приблизительно 20 см в диаметре. Исключительный успех заменяет эти пределы до 300% и 5 см соответственно. Эффект может длиться до одной сцены.

••••• Сиамские близнецы

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Ловкость + Медицина + Шоу

На протяжении всей сцены персонаж может объединять свои части тела с другими частями как собственного, так и чужого тела. Например, он может приставить ногу к ноге, превратив их в единый "русалочий" хвост, или приложить руки к туловищу и заставить их провалиться внутрь, или даже объединить свою руку с рукой другого Сородича (даже если тот не хочет подобного слияния).



Новая Практика:
Шок (Доминирование ••, Величие ••)

Вампир совершает любой омерзительный трюк вроде тех, что были описаны при рассмотрении Дисциплины *Шоу*. Затем он проходит проверку Внушительности + Экспрессии + Величия против Самообладания + Силы крови толпы. Все, кому не удалось получить

больше успехов, чем протагонисту, начинают следить за представлением с такой самоотдачей, что не замечают мелкого воровства или других малозаметных действий, которые могут делать с их вещами и одеждой сообщники протагониста.



Дети Иуды

Узри, что ты натворил,
и позволь очищающему раскаянию охватить твою душу

В некоторых частях света рассказывают, будто люди, покончившие с собой, возвращаются к жизни в виде вампиров. Кто знает, может быть, в этих местах просто побывали Дети Иуды? Везде, где появляется эта кочевая династия, люди начинают совершать самоубийства один за другим - и некоторые из них возвращаются к жизни, пополняя ряды этих Проклятых.

Никто не знает, когда зародилась эта чудовищная родословная. Вполне возможно, что они существовали задолго до Рождества Христова и что своё имя - Дети Иуды - они получили взамен другому, ныне уже забытому. Да и с этим именем не всё так очевидно. Сами представители родословной говорят, что название их династии отсылает не столько к самоубийству Иуды, сколько к его предательству: преступлению, совершённому против того, кого он любил больше всех в этом мире. Эта трагедия хорошо знакома и самим Детям Иуды. Многие из них не хотят нести людям смерть и отчаяние, однако чем больше они сближаются с окружающими, тем больше скорби охватывают души их новых друзей.

Впрочем, самые эрудированные среди Детей Иуды считают, что их родословная зародилась намного позже событий, описанных в Библии. Приблизительно в позднем Средневековье на Проклятых в одном европейском домене охотился человек, прозванный Повешенным. Он был одним из самых опытных истребителей нежити во всей истории охоты, однако в конечном счёте и он исчерпал свои силы. Как только по городу разнёсся слух, что Повешенный больше не может совладать с кровососами, один из вампиров решил отомстить убийце. Он пробрался в дом своего врага, расправился со всей его семьёй и затем Обратил его.

Если верить этой легенде, Повешенный бросился за своим сиром в погоню по всей Европе. Ему удалось настичь его и отомстить. Затем он вступил в ряды Ланцеа Санктум и обрёл некое подобие умиротворения. Но и этот период продлился недолго. В конечном счёте Повешенный осознал, насколько пуста вера Благословенных, и покончил с собой где-то в восемнадцатом веке, успев даровать Обращение нескольким смертным. Они унаследовали печальный характер своего сира и стали первыми представителями зарождающейся родословной.

Другая легенда не поясняет, когда появились Дети Иуды, но проливает свет на их внутреннюю мифологию. Почти каждый из этих вампиров слышал о неких Владычицах скорби, или *Долорах,* - таинственных духах или особенно сильных Сородичах, которые иногда связываются с Детьми Иуды, требуя от них исполнения тех или иных поручений. Никто не знает, существуют ли Долоры на самом деле. Равным образом, пока одни говорят, что Дети Иуды обязаны выполнять их поручения, ибо они исходят от самого Бога, другие рассказывают, будто Владычицы скорби лишь искушают вампиров и что задача Детей Иуды состоит в том, чтобы бороться с ними.

С практической точки зрения эти печальные создания бродят по городам Проклятых и людей, пытаясь обрести счастья хоть на короткое время. Многие из них стараются держаться подальше друг от друга, чтобы не вспоминать о своей настоящей сущности. В тех городах, в которых Детей Иуды достаточно много, чтобы они не могли избегать друг друга по-настоящему, эти вампиры стараются узнавать об эмоциональных травах своих собратьев и помогать им превозмочь эту боль. Старые Дети Иуды называют такую практику Виа Долороза в честь крестного пути Христа. Молодые используют термин "групповая терапия", в то время как самые циничные не имеют её иначе, чем "поминками".

Так или иначе, Дети Иуды - одни из немногих Сородичей, которые регулярно участвуют в исповедях (иногда посещая смертных священников, но куда чаще находя понимающих слушателей друг в друге). Конечно, они не станут рассказывать о своей жизни в подробностях, но они достаточно честны, чтобы собеседник мог хотя бы попробовать дать им

ценный совет. Учитывая, что их счастье в какой-то мере завязано друг на друга, как правило, эти советы оказываются искренними.

Родной клан: Дэва

Прозвище: Короли суицида (женщин иногда называют *Королевы самоубийц*, хотя в целом распространён мужской вариант названия родословной)

Ковенанты: Любопытнее всего то, что, по некоторым слухам, Короли суицида часто примыкают к загадочному ковенанту VII, занимающемуся устранением Проклятых. Впрочем, более уверенно можно говорить об огромном количестве Благословенных представителей этой родословной (Дети Иуды вступают в Ланцеа Санктум намного чаще, чем обычные Дэва) и любви многих Детей Иуды к подчёркнутому аристократизму Инвиктус.

Создание персонажа: Не стоит и говорить, что многие представители родословной страдали от суицидальной депрессии ещё в своей человеческой жизни - а некоторых и вовсе Обратили вскоре после успешного самоубийства. Если хотите, вы можете отразить это в игре при помощи соответствующих Преимуществ. Как правило, после своего воскрешения в виде вампиров эти депрессивные индивиды пытаются как-нибудь скомпенсировать своё одиночество, что может вылиться в появление развитых Социальных Навыков, Атрибутов и Преимуществ.

Династические Дисциплины: Ясновидение, Величие, Сопротивление, Скорбь

Слабость: Дети Иуды получают по очку Воли в каждой сцене, в которой они усугубляют эмоциональный стресс других персонажей (например, подпитывая их отчаяние или чувство вины). Более того, отказ от возможности сделать это в пределах сцены требует от них *вложения* очка Воли (подобно отказу от удовлетворения Порока).

Концепты: Брошенный супруг, стоматолог, одинокая домохозяйка, продажный полицейский, уволенный чиновник, психолог, завхоз больницы, старик, который не хотел быть обузой для своих детей, мелкий жулик, подросток, брошенный в раннем детстве, проститутка.

Анатомия суицида

Суицидальная депрессия играет такую роль в обществе Детей Иуды, что заслуживает отдельного, пусть и короткого рассмотрения. Люди, которые никогда не испытывали позывов к самоубийству, часто отождествляют суицидальную депрессию с сильнейшей грустью.

Суицидальную депрессию нетрудно описать как самое худшее чувство, которое только может испытать человек. Это не всегда связано с чувством скорби: в конце концов, многие самоубийцы имели не так уж много причин о чём-либо *скорбеть*. Нет, суицидальная депрессия обладает куда большей связью с ощущением *абсолютной изоляции*. Человеку, страдающему от такого недуга, кажется, будто он заперт в собственной голове. Никто не может его понять: это видно по репликам окружающих вроде "Расслабься и не принимай всё так близко к сердцу!" В сущности, многие самоубийцы решались на последний шаг именно для того, чтобы опровергнуть эту легкомысленную позицию. В каком-то смысле самоубийство часто становится *ответом* на более ранние реплики окружающих. Возможно, это не лучший способ донести свою мысль, однако порой это буквально единственное, что остаётся суициднику.

Кроме того, такая депрессия почти неизбежно сопровождается искренним - именно *искренним* - неверием человека в то, что когда-нибудь ему станет лучше. Даже самые заботливые и проницательные из окружающих могут говорить ему что-нибудь вроде “Завтра тебе станет лучше”. Но будущий суицидник знает, что это не так. Ему не будет лучше - ни завтра, ни через месяц, ни через год. Он *всегда* будет один, *всегда* будет помнить о своих провалах и *всегда* будет испытывать чувство полнейшей беспомощности перед этим

страшным, холодным миром. Единственное, что может позволить ему ощутить контроль над собственной жизнью - это смелый, решительный шаг, ведущий к её окончанию.

А кроме того, во многих культурах прошлого этим шагом самоубийца мог изменить и жизнь окружающих. Например, обвинение другого человека в собственной смерти могло привести к его социальному остракизму. Признание своей вины перед самоубийством могло снять позор с семьи. Наконец, самоубийство могло внушить ужас всему окружающему сообществу, заставив суеверных людей ждать возвращения мертвеца в виде призрака - или вампира.

Необычные виды самоубийства

Среди интересных видов самоубийства (если подобный эпитет вообще можно употребить относительно добровольного прекращения жизни), к которым Дети Иуды порой подталкивают окружающих, можно отметить несколько следующих:

• **Смерть от рук полицейского:** Если человек не может набраться духу покончить с собой, он может просто совершать преступление за преступлением до тех пор, пока не вынудит полицейского застрелить его при поимке.

• **Смерть от клиента:** Под этим жаргонным названием подразумевается смерть проститутки от клиента, известного своей жестокостью. Как бы безумно это ни звучало, иногда подруги убитых девушек рассказывают, что те действительно отдавались таким клиентам *намеренно* - в надежде, что те избавят их от страданий.

• **Смерть от суеверий:** Нет, речь идёт не о мистике, а о сильнейшем самовнушении некоторых людей. Антропологам известны случаи, когда люди, принадлежащие к культурам с сильными религиозными устоями, настолько убеждали себя в том, что они прокляты, что их мозг фактически давал телу команду умереть. Это не происходит в одночасье, однако со временем человек перестаёт принимать или усваивать пищу, начинает мучиться от бессонницы и в конце концов истощает запасы сил. Считается, что такая смерть встречается только у примитивных народов... но неслучайно фразеологизм "потерять волю к жизни" известен и в цивилизованных странах.

• **Смерть во имя чести:** Не только самураи вскрывали себе живот катанами. Некоторые солдаты тоже бросались на шпаги, мечи и копья - а в современном мире пускали себе пулю в висок.

• **Смерть во имя протеста:** Когда человек не может привлечь внимание властей к определённой проблеме, он может - метафорически выражаясь - взять в заложники самого себя. Один объявит, что сожжёт себя перед мэрией, если его не выслушают. Другой выйдет на крышу и пообещает броситься вниз. В сущности, голодовка - широко применяющаяся даже в современном мире и эффективно использовавшаяся таким известным политиком, как Махатма Ганди, - представляет собой не что иное, как замедленный вариант самоубийства.

• **Смерть от зависимости:** Не все люди готовы это признать, но наркомания и алкоголизм представляют собой такую же форму "отложенного" самоубийства, что и голодовка из предыдущего пункта.

• **Медицинское самоубийство:** Иногда больной, который не хочет становиться обузой для своих близких, отказывается от лекарств, которые в определённых дозах поддерживают в нём жизнь, или, напротив, превышает эту дозу в несколько раз.

• **Самоподрыв:** Самый агрессивный вид суицида родом из стран Ближнего Востока. В отличие от других вариантов самоубийства, самоподрыв практически всегда преследует цель унести жизни как можно большего числа врагов.

• **Школьная стрельба:** Ещё один агрессивный вариант суицида, на этот раз - считающийся визитной карточкой Соединённых штатов. Обычно вызван желанием униженной жертвы привлечь внимание к своей проблеме - даже ценой собственной жизни.

• **Религиозный суицид:** Конечно, считается, что мученики не пытались *покончить с собой*. Однако кто знает, какие чувства обуревали их в последние дни или месяцы до смерти?

• **Суицид после убийства:** Человек убивает ненавистную ему жертву, а затем накладывает руки на самого себя, не дожидаясь приезда полиции и не желая провести годы, если не десятилетия в одиночной камере.

Самоубийство как негативный мем

Один из главных факторов, подстёгивающих людей к суициду, заключается в том, что самоубийство работает. Окружающие понимают мысль, которую хотел выразить самоубийца. Те, кого он хотел опозорить, часто не могут просто пожать плечами и пойти спать. Те, на кого он открыто взвалил вину за свою кончину, могут и сами наложить на себя руки.

В этом смысле одним из самых мрачных аспектов Реквиема Детей Иуды становится то, что они заставляют окружающих думать о самоубийствах. В их присутствии суицид становится методом решения проблем. Даже те, на кого они не стали направлять действие своих жутких способностей, видят, что окружающие время от времени заговаривают о суициде. Со временем самоубийство становится одной из самых обсуждаемых тем в домене. Оно становится *негативным мемом*.

Но что насчёт этики? Неужели вся родословная Королей суицида целиком состоит из бесчеловечных извергов и садистов?

Учителя человечества

Далеко не одна мистическая традиция несёт мысль о том, что страдания даются людям для того, чтобы испытать их. Те, кто преодолеет эти мучения, станут сильнее. Кроме того, иногда самоубийство даже заставляет окружающих встряхнуться. Самоубийца может принести себя в жертву ради просветления всего общества.

В конце концов, как говорят сами Дети Иуды, *Распятие Христа тоже было самоубийством.*

Скорбь

Мало какие Дисциплины пользуются такой ненавистью в коллективе Проклятых, как визитная карточка Королей Суицида. Даже самое слабое проявление Скорби заставляет человека *задуматься* о самоубийстве. Более мощные проявления *вынуждают* его пойти на этот решительный шаг.

Скорбь влияет на смертных сильнее, чем на вампиров, поскольку Зверя не интересуют философские размышления Проклятого о своём экзистенциальном крахе: его интересует лишь выживание. Кроме того, большинство вампиров имело годы, десятилетия или даже века на то, чтобы привыкнуть к самобичеванию. Однако даже Сородичи не защищены от этой заразной и ненавистной силы. Опытный Король Суицида способен поставить точку в Реквиеме своего врага *его же руками*.

Для того, чтобы вызвать у жертвы Скорбь, вампир должен заговорить с ней. Чем дольше он говорит, тем сильнее эффект. За правильный выбор слов, длительность разговора и знание болевых точек жертвы персонаж может получить целую серию модификаторов, которые в сумме могут дать ему +5 или даже больше дополнительных дайсов при бросках активации.

• Самокопание

Вложив очко Витэ, вампир проходит проверку Внушительности + Запугивания + Скорби против Самообладания + Силы крови жертвы. Противника охватывает столь сильное чувство своей *ненужности* в этом мире, что он пропускает следующее действие, даже если ему угрожает физическая опасность. В какой-то степени он даже рад, что над ним нависает смертельная угроза.

Исключительный успех налагает на любые проверки жертвы штраф -1 до самого конца сцены.

•• Обречённость

Вложив очко Витэ, вампир проходит провреку Манипулирования + Эмпатии + Скорби против Самообладания + Силы крови жертвы.

До тех пор, пока вампир проецирует на жертву эту способность, она получает штраф -2 к *любым* действиям. Тем не менее, вампир не должен отвлекаться на любые действия, кроме самых простых (вроде передвижения или произнесения нескольких слов).

••• Сумерки души

Вложив очко Витэ, вампир проходит проверку Манипулирования + Убеждения + Скорби против Самообладания + Силы крови жертвы. До окончания сцены жертве приходится проходить проверку Решительности + Самообладания всякий раз, когда она хочет выполнить действие, предполагающее какую-либо проверку (включая броски атаки). В случае провала она может предпринять действие только со штрафом -3.

•••• Меланхолия

Дитя Иуды проходит проверку Внушительности + Экспрессии + Скорби против Самообладания + Силы крови жертвы и вкладывает 1 или 2 очка Воли в зависимости от того, собирается ли он вызвать у жертвы умеренное или тяжёлое отклонение.

Персонаж вызывает у жертвы одно отклонение. За каждый успех действие отклонения продлевается на одну неделю.

••••• Земля отвергает тебя

Для активации этой силы Сородич не только вкладывает очко Воли, но и в дополнение к этому понижает само *значение* этой характеристики на один уровень. Это позволяет ему Обратить мёртвого человека, фактически вдохнув жизнь в настоящий труп. Воздействие Дисциплины затягивает на трупе любые раны, не считая самых серьёзных (наподобие отрезанных конечностей). Никаких проверок при этом не требуется.

Галлуа

Дай мне достаточно крови, и я верну тебе красоту

Другие вампиры зовут Галлуа “красавчиками”, а это уже о многом говорит в обществе, в котором почти ни одно произнесённое слово не обладает прямым значением. Галлуа представляют собой едва ли не самую омерзительную родословную Носферату, которые отличаются даже более тошнотворной внешностью, чем большинство других представителей клана. Однако хотите секрет? Когда им необходимо - действительно, сильно, *искренне* необходимо, - они могут временно наделить себя неземной красотой. Для этого нужно совсем немного: погрузиться в купель, заполненную горячей кровью.

Галлуа утверждают, что этот ритуал они знают ещё со времён Древнего Рима, однако и это не самая далёкая эра, о которой говорят их историки и биографы. Если верить их словам, Галлуа зародились около 8000 лет назад, во времена неолита. Они жили вместе со смертными родственниками в поселении Чатал-Хююк, которое нынешние историки называют древнейшим из сохранившихся городов мира.

Долгие тысячелетия Галлуа оставались обычными Носферату, хотя вместе со своими смертными родственниками они поклонялись кровавой богине Кибеле и считали себя её избранниками (в противоположность другим Носферату, жившим среди дикарей и не ведавшим света Кибелы). Наконец, спустя пятьдесят с лишним веков после возведения Чатал-Хююка, они отправились в столицу новой цивилизации - Рима.

По прибытии в Рим они начали поклоняться кровавой *Магна Матер*, в которой видели лишь ещё одно воплощение Кибелы. По всей видимости, именно римская Магна Матер обучила Галлуа секрету омоложения через принятие тёплых кровавых ванн. Считается, что вскоре после зарождения христианства культ Кибелы был уничтожен. Восстановил его, по легенде самой родословной, литовский Сородич по имени Вельнюс, которому удалось найти котерию древних Галлуа, спавших торпорным сном. Таким образом, хотя большинство "истинных", первоначальных Галлуа погибли ещё на рассвете современной эпохи, их родословная и их великая тайна продолжили своё существование.

При всей малоизученности или даже недостоверности этой "семейной истории" многие Сородичи признают, что они слышали о Галлуа и их необычных купелях ещё от своих сиров или грандсиров, заставших ещё зарю нынешних ковенантов.

Родной клан: Носферату

Прозвище: Красавчики

Ковенант: Абсолютное большинство Галлуа считают Кибелой Праматерью из легенд Колдовского круга. В доменах, в которых встречаются эти Сородичи, Галлуа не просто участвуют в деятельности Аколитов, но и составляют его основной костяк.

Лишь немногие представители родословной примыкают к Инвиткус или Картианцам, отказываясь ото всякой духовности и наслаждаясь жизнью среди льстецов, интриганов и слуг.

Даже те, кто не состоит в рядах Аколитов, свято чтит богиню Кибелу. Время от времени все Галлуа (включая представителей светских ковенантов) встречаются на празднике, посвящённом Кибеле. Руководит праздником самый старый и опытный Галлуа в окрестностях, именуемый *архигаллом*. Он арендует место, в котором сразу несколько вампиров смогут принять кровавые ванны в абсолютной безопасности. Взамен на все тяготы с организацией празднества архигалл пользуется поистине колоссальным авторитетом.

Кроме того, вне зависимости от своего ковенанта, многие Галлуа делятся на две клики: каннофоров и дендрофоров. Первые следят за сохранностью местных купелей, ищут святыни Кибелы и проводят жертвоприношения в честь своей тёмной богини. Вторые записывают историю своей родословной и собирают мистические писания со всего мира. Ни один из этих Сородичей не выбирает свою клику: в одну из двух групп их определяет сам архигалл.

Создание персонажа: Обычно Галлуа сосредотачиваются на развитии либо Ментальных, либо Социальных характеристик (как Навыков, так и Атрибутов). Кроме того, почти все они обладают хотя бы несколькими очками Союзников и Контактов, а многие дополняют эти Преимущества Стадом.

Династические Дисциплины: Величие, Кошмар, Затемнение, Тавроболиум

Слабость: Прежде чем говорить о врождённом проклятии этих вампиров, следует подчеркнуть их ключевую силу. Для обретения неземной красоты Галлуа должн размешать в горячей воде по одному очку Витэ за каждый уровень своей Силы крови. После этого он должен погрузиться в ванну на час, полностью скрывшись под поверхностью воды.

Выныривает он уже настоящим ангелом во плоти. Дар красоты он получает на 10 ночей - уровень Силы крови. Примечательно, что даже в этом ангельском теле персонаж продолжает страдать от проклятия Носферату. Дело не в том, что он выглядит плохо - напротив, он кажется столь прекрасным, что это не может не настораживать окружающих.

Но в своём настоящем облике Галлуа поистине омерзительны. В лучшем случае они напоминают скелеты, обтянутые кожей, а их конечности могут бессильно свисать вдоль тела подобно щупальцам. В худшем их облик и вовсе не вызывает ассоциаций с человеческим телом. Кроме того, от них исходит ужасающее зловоние, намного превосходящее по дурноте все запахи, которые могут источать обычные Носферату.

Смертные, оказавшиеся поблизости от Галлуа, должны пройти проверку Самообладания + Выносливости, чтобы их не стошнило. Даже сами Галлуа с трудом выносят вид собственной плоти, а потому страдают от Комплекса неполноценности (как психического отклонения) на протяжении всего времени пребывания в своём настоящем, несовершенном теле.

Концепты: Искусствовед, жертва ожогов, владелец ночного клуба, доминантка, Гарпия, визажист, торговец слугами, сутенёр или бордель-маман, известный эксцентрик, музыкальный продюсер, транссексуал.



Кровавые времена

Самым священным из праздников Кибелы считаются “Дни крови” (с 15 по 25 марта). Все эти ночи Галлуа носят самые изысканные одеяния и украшения. Многие из них уединяются друг с другом и проводят своего рода "сессии самоистязания", в которых они по очереди хлещут друг друга шипастыми хлыстами, или кусают в шею, или даже наносят удары по гениталиям. Другие Галлуа приносят в эти ночи кровавые жертвоприношения, обычно предлагая Кибеле кровь быков и баранов. Человеческие жертвоприношения сегодня считаются устаревшим обычаем - однако именно устаревшим, а не "неслыханным".

Кровавые купели

Купели Красавчиков, также известные как кальдарии, предоставляют любым вампирам +3 дайса к проверкам сопротивления Прожорству, поскольку даже члены других родословных и кланов знают о священном характере этих мест. В то же время кальдарии налагают штраф -2 на всё те же проверки, поскольку даже незаполненные ванны хотя бы немного пахнут кровью. Суммарно это предоставляет обычным вампирам только +1 дайс к соответствующим проверкам.

Галлуа привыкли к запаху крови в кальдариях, а потому не получают штрафа -2.

Чахтице

Согласно легенде, леди Батори всё ещё принимает кровавые ванны где-то в уединённом убежище. Одни говорят, что она сама принадлежит к династии Галлуа, другие - что она даже не относятся к числу Проклятых. Одно из самых жутких вампирских преданий гласит, что она нашла способ плодить Сородичей, обладающих лишь весьма ограниченным интеллектом и находящихся в её полном распоряжении. Откуда бы ещё в мире появилась “Свора Белиала”?



Тавроболиум

Каждый уровень Тавроболиума наделяет вампира +1 дайсом при проверках Внушительности и Манипулирования. Эффект от одного использования Дисциплины остаётся в силе количество ночей, равных Силе крови вампира. Если по каким-либо причинам Галлуа хочет пресечь действие этого эффекта, он может вложить очко Воли и вернуть себе (или жертве) былую внешность.

Галлуа могут проводить ритуал Тавроболиума и для облагораживания внешности других Сородичей.

Исключительный успех при проведении ритуала дарует Сородичу очко Воли.

Цена: разнится от уровня к уровню. На • уровне Галлуа вкладывает 1 очко Витэ. На •• и ••• уровнях стоимость возрастает до 2 очков. Уровни •••• и ••••• требуют траты 3 очков Витэ.

Бросок: Внушительность + Оккультизм + Тавроболиум. Если вампир хочет провести ритуал для облагораживания жертвы, которая по каким-либо причинам сопротивляется ему, она может пройти защитную проверку Самообладания + Силы крови.

Новые Практики

Дозволение Магна Матер (Величие •, Тавроболиум ••)

Цена: 2 очка Витэ, которые необходимо залить в рот смертному

Эта практика позволяет Галлуа создавать особую разновидность гулей, которые получают часть их способностей. Прежде всего, такие гули выглядят нечеловечески притягательно, что, по иронии судьбы, наделяет их клановой слабостью Носферату ("десятки" при Социальных проверках не перекидываются, а "единицы" вычитаются из успехов). В то же время красота гуля отнимает у окружающих -1 дайс от любых проверок, основанных на Самообладании. Кроме того, гуль становится необычайно плодовитым: практически каждое его совокупление приводит к зачатию.

Эта Практика стоит 9 очков опыта.

Обман зрения
(Затемнение •••, Тавроболиум •)

Вложив очко Витэ и пройдя проверку Манипулирования + Скрытности + Обмана против Самообладания + Силы крови, Галлуа инвертирует действие Первой традиции в отношении жертвы. Если жертвой становится вампир, на любых фотографиях, в зеркалах или на снимках видеокамер он выглядит необычайно чётко. И напротив, изображение смертных жертв размывается подобно облику вампиров. В сущности, это может заставить охотников напасть на обычного человека.

Обман зрения стоит 12 очков опыта.

Оживление плоти
(Величие ••, Затемнение ••, Тавроболиум ••)

Цена: 2 очка Витэ

Бросок: Внушительность + Обман + Тавроболиум против Самообладания + Силы крови жертвы

За каждый успех, полученный при броске активации, Галлуа позволяет другому существу казаться на 5 лет моложе. Как правило, эта способность не может омолодить человека больше чем на 15 лет.

Эта Практика стоит 18 очков опыта.

Проклятие Аттиса
(Величие ••, Затемнение ••••, Тавроболиум •••••)

Вложив три очка Витэ и пройдя проверку Сообразительности + Оккультизма + Тавроболиума против Решительности + Силы крови, вампир меняет пол жертвы на противоположный на количество ночей, равных Силе крови протагониста.

Стоит эта Практика 33 очка опыта.

Гуликан

Если хочешь кого-то понять, попробуй уловить его аромат

Династия, называющая себя Гуликан (что приблизительно переводится как “розокровные”), вступила в Пляску смерти на тёмных улицах Константинополя через пять лет после Великого раскола церквей (1054 года). Тогда один Дэва по имени Евмантий предложил местным Сородичам приобрести его духи, обладавшие запахом столь утончённым, что иной смертный мог бы потерять сознание, просто вдохнув аромат этих духов. Сородичи, обладавшие деньгами и властью, с радостью согласились воспользоваться предложением Евмантия. Уже через несколько месяцев духи начали считаться символом статуса и финансового достатка среди Сородичей.

Никто не знал, что в действительности эти духи представляют собой разбавленное Витэ самого Евмантия. В отличие от других вампиров, тот мог налагать Винкулум не только на тех, кто пробовал его кровь на вкус, но и на тех, кто вдыхал её аромат. Сородичи по всему константинопольскому домену стали его рабами - причём заплатив за это немалые деньги.

Даже после того как Князь Константинополя понял в чём дело, он сам находился под чарами Парфюмера. Евмантий стал если не безраздельным, то самым могущественным правителем города. И он правит Константинополем - ныне Стамбулом - даже в текущие ночи. Его потомки живут по законам средневековой гильдии. Когда тот или иной Дэва хочет освоить искусство создания кровавых духов, ему предлагают стать учеником парфюмера, живущего в любом из соседних доменов. Как только новичок сам становится Парфюмером, от него ожидается, что он немедленно покинет домен учителя, чтобы не становиться его конкурентом. Единственным городом, в котором это правило не работает, до сих пор остаётся Константинополь, который считается "свободным рынком" для всех Гуликан.

Родной клан: Дэва

Прозвища: Парфюмеры или Нюхачи

Ковенант: Трудно найти Гуликан, который не состоял бы в рядах Инвиктус.

Создание персонажа: Практически все представители родословной владеют высоким значением Ремесла со Специализацией на Производстве парфюма. Другими визитными карточками считаются Интеллект и Манипулирование, хотя обитателям самых опасных доменов не помешает высокое Самообладание, Сообразительность, Расследование и даже Рукопашный бой.

Династические Дисциплины: Стремительность, Величие, Мощь, Ортам

Слабость: Каждый Гуликан обладает пристрастием к запаху, который источают совершенно конкретные типы смертных (священники, проститутки, простые рабочие и так далее). В большинство ночей Гуликан может спокойно питаться другими жертвами, но как только ему на глаза попадается такой человек, он чувствует непреодолимую тягу к его крови. До тех пор, пока он не выпьет крови такого человека, любые проверки будут проходить со штрафом -1, а попытки покормиться кровью других людей будут требовать вложения одного пункта Воли.

Концепты: Авангардист, жутковатый убийца, дизайнер наркотиков, ищейка (с буквальным нюхом на преступников), модник, владычица парфюмерной империи, экстравагантный байкер, хиппи, почтенный дворянин, уважаемый жрец.



Вездесущий запах

Никакая игромеханика не заменит талантливых описаний. Если вам выпала честь стать Рассказчиком, и хотя бы один из игроков выбрал роль Гуликана, попробуйте подготовиться к описанию окружающего мира через ароматы. Представьте, что Гуликан “видит” мир своим

носом. Он постоянно обращает внимание на детали. Он знает, что тротуар залит дождевой водой. Он не хочет заходить в переулок, потому что там пахнет мусором. Он избегает плохих районов, поскольку в них пахнет страхом, порохом и немытыми телами.

Продумайте и о реквизите и собственной подаче материала. Возможно, вам стоит зажечь ароматические свечи или закрывать глаза каждый раз, когда вы говорите о запахах, наполняющих ту или иную локацию.

Более того, вы можете превратить привычку Гуликан к обнюхиванию окружающего мира в своего рода второй недостаток - иди даже третий, учитывая клановое проклятие. Если хотите, заявите, что Гуликану необходимо делать броски на Решительность + Самообладание, чтобы *не* дышать (в то время как большинство вампиров, напротив, забывают дышать неделями напролёт). Более того, особенно сильный запах может даже ошеломить персонажа, заставив его потерять действие или наложив на него какой-нибудь штраф. Само собой, это не следует делать в тех сценах, в которых Сородичу угрожает по-настоящему большая опасность.

Не стоит и говорить, что большую часть этих советов имеет смысл учитывать и самому игроку.



Ортам

Эта Дисциплина позволяет Сородичу создавать духи, запах которых налагает на окружающих те же эффекты, которые ожидали бы их, если бы они глотнули крови протагониста. Для того чтобы создать одну дозу таких духов, вампир вкладывает очко Витэ и проходит проверку Интеллекта + Ремесла + Ортама. Всего ему нужно набрать пять успехов. Каждый бросок отражает полную ночь работы.

Завершив этот процесс, вампир должен окропить духами любой пахучий материал: мыло, воск, порох, смолу, алкоголь, ткань и так далее. Всякий, кто вдохнёт этот аромат, фактически "проглатывает" Витэ протагониста со всеми последующими эффектами.

Помимо этого, вампир получает доступ к практически безграничному числу новых Практик, которые называются Ароматами.



Но вампиры не дышат!

Действительно, вампиры не дышат - во всяком случае, постоянно. Тем не менее, иногда они пробуют воздух на запах, выслеживая врагов или наслаждаясь ароматом цветов в Элизиуме. Иными словами, если только игрок, отыгрывающий роль другого вампира, не объявляет, что он намеренно отказывается использовать обоняние этой сцене, его персонаж вполне может вдохнуть Аромат Парфюмера по чистой случайности.



Ароматы
(Ортам •, любые другие силы)

Персонаж использует любую другую Дисциплину и наносит её на удобную для него поверхность в виде своеобразных духов. Любой, кто вдохнёт этот аромат, подвергнется действию Дисциплины, как если бы Гуликан стоял рядом с ним и использовал эту Дисциплину по обычным правилам.

Например, такой запах может вызывать страх, возбуждение, религиозный экстаз и любые другие чувства, которые сам Гуликан способен провоцировать у окружающих благодаря той или иной Дисциплине.

Превращение Дисциплины в духи добавляет +1 очко Витэ к стоимости самой Дисциплины. Остальные правила остаются в силе.

Кууфукудзи

Ты впиваешься в добычу клыками, словно гиена. Где твоё чувство достоинство и контроля? Чем ты лучше простого животного?

Большинству вампиров нет дела до страдания смертных, однако это не означает, что среди них не встречается проповедников настоящей нравственности и добродетели. Говоря, родословную Кууфукудзи основал Безымянный мастер - монах, который старался помогать людям ещё в своей смертной жизни. Когда один из местных вампиров решил подарить этому достойному человеку вечную жизнь, Безымянный мастер принял его тёмный дар, но лишь затем, чтобы лучше понять природу зла.

Правдива эта легенда или нет, Кууфукудзи действительно чувствуют себя лучше тогда, когда воздерживаются от слишком частого потребления человеческой крови и совершения других преступлений, которые большинство Сородичей считают типичными для своей расы. Большинство этих вампиров живут на окраинах своих городов подобно монахам далёкого прошлого. Многие из них даже не показываются на глаза местным Сородичам, а когда всё же делают это, обычно они стараются помочь другим Проклятым обрести мир и покой.

Родной клан: Мехет (хотя некоторые считают их Дэва)

Прозвище: Голодные

Ковенант: Большинство Кууфукудзи действуют лишь в интересах собственной родословной. Некоторые находят место на подчинённых должностях Инвиктус или вступают в ряды Картианцев, надеясь поменять не только политические, но и нравственные традиции Проклятых. В то время как небольшая часть родословной союзничает с Колдовским кругом и Ордо Дракул, иногда даже вступая в эти ковенанты напрямую, никто из Кууфукудзи не может присоединиться к Ланцеа Санктум, поскольку отказ этих монахов от своего Зверя кажется Благословенным неописуемой ересью.

Династические Дисциплины: Ясновидение, Стремительность, Затемнение, Шихай

Создание персонажа: Практически каждый Кууфукудзи отличается высоким уровнем Самообладания и Внушительности. Некоторые дополняют их развитым Манипулированием, в то время как другие совершенствуют свои Физические способности.

Слабость: Кууфукудзи всегда должны оставаться хотя бы немного голодными. Они способны использовать свои Дисциплины (не только Шихай, но и любые другие) лишь до того момента, пока их запас Витэ не превысит определённой планки. Эта планка равна *максимальному запасу Витэ - уровень Силы крови*: например, обладатель первого уровня Силы крови обладает максимальным запасом из 10 очков Витэ, однако может использовать Дисциплины только при девяти очках. Обладатель седьмого уровня Силы крови будет обладать запасом в 20 очков Витэ, однако не сможет использовать Дисциплины после 13 этих очков.

Концепты: Восточный мистик, адепт боевых искусств, монах, путешественник, проститутка, мудрец, священник, пожиратель грехов, уличный мальчишка, понимающий Примоген, странствующий исповедник.



Голодные шлюхи

Говорят, будто в некоторых доменах встречаются Кууфукудзи, состоящий в клане Дэва, а не Мехет. Некоторые из них даже рассказывают тот же миф о Безымянном мастере, утверждая, однако, что его Обратила бессмертная проститутка, *уже* основавшая к этой ночи родословную Кууфукудзи.

В то время как Мехет отказываются признавать свою близость с кланом Суккубов, вполне возможно, что речь идёт просто о двух родственных династиях Проклятых. В любом случае, выбирайте то, что больше подходит вашей истории.



Шихай

• Корни в земле

Вложив очко Воли, персонаж наделяет себя +5 дополнительными дайсами к сопротивлению Прожорству (но никаким другим формам безумия) до окончания ночи.

•• Насыщение тигра

Вложив очко Воли, вампир мгновенно прерывает Прожорство, взамен получая три очка летального урона.

••• Капкан на тигра

Вложив очко Воли, вампир прерывает любую другую форму безумия. Взамен он всё так же получает три очка летального урона.

•••• Внутренний взор

Вложив очко Витэ и пройдя проверку Сообразительности + Эмпатии + Шихай против Решительности + Силы крови другого существа, персонаж узнаёт его Добродетель или Порок (по своему выбору). До окончания ночи он получает бонус +2 (или +4 в случае исключительного успеха) к проверкам Коммуникабельности, Убеждения и Запугивания, связанным с этой персоной.

••••• Укрощение тигра

Если персонаж знает Порок или Добродетель другого вампира, он может вложить очко Воли и добровольно получить пять очков летального урона, чтобы прервать его безумие.

Макеллариус

О, что я слышу! Звонок обеденного колокольчика! Пора бы нам приступить к первому блюду. Ты же не откажешься пообедать со мной?

Династия Макеллариус (что в приблизительном переводе означает "мясник") зародилась ещё в Древнем Риме, где её основатели зарабатывали огромные деньги на торговле мясом. Само собой, далеко не все из них были вампирами. Первые Макеллириус считались одним из самых знатных римских домов, однако прошёл не один год после начала их торговой деятельности, прежде чем Сородичи наконец впустили их в свой полуночный мир.

И уже через несколько лет многие из римских Проклятых пожалели о своём поспешном решении. Макеллариус основали родословную быстрее, чем иные римские Сородичи вообще услышали о существовании *смертной* династии Макеллариус. Что ужаснуло всё римское общество кровососов, так это способность – и даже пристрастие! – Макеллариус к поглощению плоти. И не только плоти животных, но и кусков человеческих тел. А это заставило многих из них задаться вопросом: чьей плотью будут питаться члены этой династии после того, как окрепшая Сила крови потребует от них вкушать крови вампиров?

Несмотря на ореол ужаса, которым другие Сородичи поспешили окрестить Макеллариус, эти мясоеды продолжили участвовать в Пляске смерти, подчиняясь всем правилам и Традициям, установленным римскими Проклятыми. Некоторые представители ночной знати даже сами стали испытывать интерес к необычным пристрастиям Макеллариус и посещать их пирушки.

Теперь, когда от Камарильи не осталось практически ни следа, Макеллариус и вовсе пользуются репутацией одной из древнейших династий в мире Сородичей. Многие Вентру гордятся своим знакомством с одним из этих Гурманов, другие громко упоминают имена своих предков, которые состояли в этой семье, а третьи даже ищут среди Макеллариус тех, кто готов будет предоставить им каплю собственной крови, чтобы они и сами смогли пополнить ряды Гурманов.

С организационной точки зрения Макеллариус делятся на три яруса. Представителей низшего яруса называют *имусами*, или новиками. Имусы лишь прислуживают другим Гурманам, принося им тарелки или выбирая декор для того или иного пиршества. Второй ярус представлен медиусами - пятидесятилетними или даже более старыми вампирами, которые помогают старейшинам родословной организовать пиршество, особенно если на него ожидают гостей из других родословных и кланов. Наконец, старейшины - суммусы - отвечают за развлечение высокопоставленных гостей и заключение политических сделок во время званого ужина.

Помимо прочего, это означает, что Макеллариус представляют собой одну из самых многочисленных родословных в мире Сородичей. Они могут и не встречаться в каждом домене, однако там, где появляется хотя бы один Макеллариус, очень скоро появится целая котерия этих Обжор.

Родной клан: Вентру

Прозвище: Гурманы или Обжоры

Ковенант: Члены Инвиктус справедливо считают Макеллариус своей традиционной династией, и Обжоры отвечают им взаимностью. Аколиты, в глазах Макеллариус, слишком заняты поиском проблем на собственную голову, а Картианцы далеки от реальной власти. Духовные поиски Благословенных и Ордо Дракул Гурманов и вовсе интересуют только в отдельные ночи.

Создание персонажа: Макеллариус почти в исключительно порядке осваивают Социальные Навыки, Атрибуты и Преимущества. Многие из них отличаются удивительной

Выносливостью, однако пониженной Ловкостью. Некоторые не могут похвастаться и высокими показателями Решительности или Самообладания.

Династические Дисциплины: Анимализм, Доминирование, Густус, Сопротивление

Слабость: Уже при вступлении в родословную вампир начинает стремительно жиреть, набирая дополнительные 100-150 фунтов (примерно 50-70 килограммов) всего за три ночи. После этого они набирают по меньшей мере один фунт за год, даже когда погружаются в торпор. Вне зависимости от конкретного веса Сородича он не может перекидывать "десятки" при проверках Ловкости и вычитает все "единицы" из суммы успехов. Кроме того, его Скорость падает на -1 пункт.

Концепты: Манерный наркоман, капризная светская львица, планировщик событий, изысканный гурман, Смотритель Элизиума, мерзкая Гарпия, серийный каннибал, эксперт по соусам, типичный капиталист, богатый гедонист.

Книга Энколпия

Считается, что одним из основателей родословной был некто Энколпий, который пробовал необычные виды мяса ещё в своей человеческой жизни. И судьба распорядилась так, что этот ненасытный обжора был ещё и талантливым писателем, который в подробностях описывал всё, что он пробовал. Говорят, его книги всё ещё находятся в тайных коллекциях по всей Европе, и если найти их, можно узнать, какие яства успел попробовать этот легендарный гурман.

Давильня

Макелляриус не были бы Гурманами, если бы не придумывали экзотические способы приготовления пищи. Среди самых жутких из них особенно стоит отметить давильню: устройство из двух стальных плит, оснащённых шипами, которые раздавливают беззащитных жертв заживо. Полученная кровь стекает по специальным трубкам вниз, позволяя Обжоре наполнить стакан живительной влагой.

Манеры

И конечно, нельзя не упомянуть манерность Гурманов. Каждая их диаспора в том или ином городе следует своим порядкам. Блюда нужно подавать в определённом порядке, запивать определёнными видами крови и есть с разной скоростью. Поразительно, но даже в этой упорядоченности всегда чувствуется влияние Зверя. Многие порядки Макелляриус были созданы с оглядкой на хищнические повадки вампиров. Зачастую этикет призывает их хватать пищу руками, проглатывать её не разжёвывая и так далее. Тем не менее, даже оставаясь пугающими и немного звериными, эти манеры всё равно остаются *манерами.*



Альтернативные варианты

Из всех родословных, описанных в этой книге, Макелляриус больше других отдаляются от стандартного типажа Сородичей. Они доподлинно знают историю своего происхождения, живут целыми коллективами и - конечно же, самое главное - могут есть плоть. Однако никто не говорит, что вы обязаны переносить их в свою игру без изменений. Вот только некоторые альтернативные варианты, которые помогают сделать Обжор более естественной частью сеттинга.

• **Другое происхождение:** Макелляриус появились совсем недавно. Или они происходят из другого географического региона. Или они были *беднейшим* родом Римской республики. К слову, что если персонажи найдут доказательство низкого происхождения Макелляриус? Не

попытаются ли Обжоры купить их молчание - или обеспечить его менее достойными методами?

• **Другая слабость**: Возможно, Гурманы испытывают проблемы с Прожорством (безумием голода). Или они обязаны употреблять в пищу только конкретных смертных: детей, нищих, смертных гурманов, священников и так далее.

• **Другая Дисциплина**: Вампиры, способные поедать мясо? Это легенда, придуманная самими Обжорами. В действительности Макеллариус обладают Величием, Кошмаром или Превращением - но никто в мире Сородичей никогда не сможет употреблять в пищу *мясо*.



Густус

• Фунт плоти

Персонаж может получить два очка Витэ за каждый фунт пережёванной плоти. Тем не менее, за каждый из этих фунтов он должен вложить по очку Воли. Мясо оборотней даёт сразу по 8 очков Витэ за фунт.

Каждый раз, когда вампир поедает человеческую (и именно человеческую) плоть, сверьтесь, не страдает ли персонаж от каких-либо штрафов к Решительности + Самообладанию. Если эти штрафы присутствуют и сводят проверку этих характеристик к броску на удачу, игрок должен сделать этот бросок. В случае выпадения "единицы" (полного провала) персонаж получает зависимость от человеческого мяса и должен проходить проверку Решительности + Самообладания каждый раз, когда пьёт человеческую кровь. В случае провала он начинает жевать мясо смертного, потенциально убивая его.

•• Обжорство

Вложив очко Воли, персонаж повышает максимальный запас Витэ на уровень своей Выносливости до окончания сцены.

••• Осквернение

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Сила + Медицина + Густус – Выносливость жертвы

Персонаж должен окропить пищу жертвы каплями своей крови. После того как смертный съест это блюдо, он впадёт в лёгкое состояние транса (каждый успех при броске активации наделяет его штрафом -1 ко всем проверкам). Эффект остаётся в силе ближайшие десять минут. Как правило, этого достаточно, чтобы Макеллариус смог сотворить с жертвой всё, что ему угодно.

•••• Плевок

В любое мгновение вампир может пройти проверку Ловкости + Атлетики, чтобы выплюнуть в противника куски непереваренной плоти и едкие желудочные соки. Дистанция такой "атаки" равна удвоенному показателю Силы Сородича в футах. В случае успеха вампир наносит противника аггравированный урон, равный количеству Витэ, которое он готов потратить на эту атаку. Сами успехи урона не повышают.

••••• Плоть сильна

Цена: 2 очка Витэ

Вцепившись в жертву зубами (что часто предполагает отдельную проверку атаки), вампир проходит проверку Ловкости + Эмпатии + Густус. Полученные успехи он может распределить между следующими бонусами:

• за один успех вампир может повысить любой Атрибут на +1 уровень, получить 2 очка Навыка, которым обладает жертва, восстановить очко Воли, устранить пункт тупого урона или увеличить Скорость на +1

• за два успеха можно устранить пункт летального урона или повысить Размер (а значит, и Здоровье) на +1 уровень

• за три успеха вампир может устранить очко аггравированного урона или позаимствовать у жертвы очко Дисциплины (само собой, если жертвой оказывается Сородич).

Эффекты остаются в силе до окончания сцены.

Мелиссиды

Тише, не дёргайся. Это для твоего же блага.

Многие Проклятые считают Мелиссидов простой легендой. Однако попробуйте назвать их легендой в доменах, столкнувшихся с ними лично, и вам придётся не одну ночь восстанавливать добрые отношения со всем местным обществом. Спросите, что они знают о Мелиссидах, и они станут наперебой рассказывать вам о вампирах, внутренности которых наполнены кровососущими пчёлами. Они расскажут о толпах гулей и смертных рабов, которые движутся в унисон, словно трутни. И конечно, они упомянут о крови самих Мелиссидов - густой и сладкой, как свежий мёд.

Мало кому известно о происхождении Мелиссидов, но самые эрудированные из Сородичей помнят, что всё началось в период Просвещения с девушки по имени Кэтрин Дэлримпл. Натуралист, политолог, поэт, борец за свободу - чем только ни занималась эта поистине неординарная особа. В своём дневнике она как-то оставила следующую запись: “Я вижу себя новой Мелиссой - идейной преемницей старой Мелиссы из мифов. Она приручила пчёл и подарила человечеству мёд. Я же приручу души людей, подчинив их разуму, и дарую миру общество, не ведающее войн”.

Кэтрин собрала вокруг себя двадцать мужчин и женщин, назвав их Орденом Новой Мелиссы. Она поселила членов Ордена вдали от других людей, дав им ряд социальных задач, которые, по её мнению, должны были показать, что при соблюдении определённых принципов люди смогут жить вместе без малейших конфликтов, трудясь ради общего блага. Само собой, за ближайшие полгода соседи возненавидели и друг друга, и философию Кэтрин.

Однако эксперимент мисс Дэлримпл не прошёл незамеченным. Её Обратил один из местных Сородичей - но уже вскоре после вступления в Пляску смерти неонатка совершила диаблери над собственным сиром, а затем и над несколькими другими Сородичами. Исполненная энтузиазма (и слегка обезумевшая), Кэтрин решила возобновить эксперимент - на этот раз с опорой на свои кровавые силы.

Она собрала вокруг себя несколько преданных смертных и принудила их работать на общее благо, не допуская ни малейших конфликтов и разногласий. В сущности, одурманенные её психическими способностями, люди даже не до конца понимали, что с ними происходит. На этот раз эксперимент удался - к несчастью для самой Кэтрин. Вскоре после создания этого "улья" она почувствовала необъяснимый зуд *внутри головы.* Вслушавшись, она поняла, что ассоциации с зудом у неё вызывают мысли подчинённых людей, которые она воспринимала на расстоянии.

Кэтрин Дэлримпл превратилась в самую настоящую пчеломатку, которая в равной степени *правит* ульем и *служит* ему. Она не "хотела" власти, она нуждалась в ней, потому что иначе улей бы пострадал.

С тех пор Новая Мелисса создала несколько потомков, которые унаследовали её философию и способности. Все они представлены женщинами: несмотря на то, что Мелисса могла Обратить и мужчин, ей всё время казалось, что пчеломаткой может быть только женщина.

С тех пор Мелиссиды странствуют по доменам Сородичей, помогая людям обрести счастье. Трудно поспорить с тем, что в глубине души все люди просто хотят любить друг друга и никогда ни с кем не враждовать. Мелиссиды *заставляют* их любить членов своего улья и избегать малейших конфликтов. Разве это не настоящее счастье?

Родной клан: Вентру

Прозвище: Пчеломатки

Ковенант: Мелиссиды слишком сосредоточены на управлении ульями, чтобы задумываться о ночной политике Проклятых.

Создание персонажей: Как правило, Мелиссидов отличает склонность к развитию Социальных и Ментальных способностей. Почти все они обладают хотя бы одним очком Стада и Убежища. Многие поддерживают тесные связи с более опытными Мелиссидами (включая саму Кэтрин Дэлримпл), что находит своё отражение в виде высоких уровней Наставника. Удивительно или нет, Мелиссиды редко приобретают Слуг, поскольку Слуги располагают свободой воли. Мелиссидам нужны только счастливые *рабы*.

Династические Дисциплины: Анимализм, Ясновидение, Доминирование, Сопротивление (обратите внимание, что Анимализм Мелиссидов несколько отличается от стандартного)

Слабость: Все Мелиссиды чувствуют необходимость в "трутнях" - людях, подчинённых воле их улья. Если вампир проводит больше одного часа хотя бы в ста метрах от трутней (или пусть даже одного трутня), он начинает паниковать. Каждый час он получает растущий штраф -1 к Ментальным проверкам, а также попыткам сопротивляться Ротшреку.

Концепты: Настоятельница, гуру, госпожа, верная жена лицемерного политика, инициативная женщина, уставшая от "стеклянного потолка", хозяйка поместья, самая популярная девушка в школе, лидер хиппи, фанатичный социалист, лидер женского клуба, мастерица на все руки, жертва безответной любви.

Изменения в Анимализме

При взаимодействии с насекомыми Мелиссид получает бонус +2 вместо стандартного штрафа -3. С другой стороны, управление животными проходит со штрафом -1.

Для подчинения насекомых вампиру не требуется смотреть им в глаза. При определении эффектов Анимализма целый рой или колония насекомых считаются одним существом.

Новые Практики

Сбор роя (Анимализм ••••, Доминирование •••)

Цена: 1 очко Витэ + 1 очко Воли

Бросок: Внушительность + Манипулирование + Анимализм против самого высокого значения Самообладания + Силы крови среди всех жертв

В случае успеха Мелиссид получает возможность направлять на толпу другие психические Дисциплины (вроде Кошмара, Величия или Ясновидения) так, как если бы все они были единой сущностью. Толпа сопротивляется самым *низким* значением Защитных характеристик, встречающихся среди её членов.

Кроме того, вся толпа получает рудиментарный вариант коллективного разума, что позволяет ей чувствовать всё, что происходит с каждым отдельным участником, однако дезориентирует и налагает штраф -1 на любые проверки, *не* связанные с сопротивлением психическому воздействию.

Стоимость Практики не указана.

Царский напиток
(Доминирование •, Сопротивление •)

Пройдя проверку Интеллекта + Выживания + Доминирования - Решительности своей жертвы, Мелиссид наполняет своё Витэ медовым вкусом. Если в ближайшее время жертва попробует Витэ протагониста, она получит -3 дайса к сопротивлению зависимости от крови.

Эта Практика стоит 5 очков опыта.

Маленький свидетель
(Анимализм •, Ясновидение ••)

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Манипулирование + Знание животных + Анимализм

Мелиссид проглатывает любое крылатое насекомое, наполняет его силой своего Витэ и затем выпускает обратно в мир. До конца сцены ампир будет видеть, слышать и чувствовать то же, что и само насекомое. По окончании этой сцены насекомое погибнет.

Эта Практика стоит 6 очков опыта.

Жало
(Доминирование ••, Анимализм ••)

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Сообразительность + Рукопашный бой + Доминирование против Решительности + Силы крови противника

Прикоснувшись к жертве, вампир лишает её возможности предпринимать какие-либо действия (включая попытки позвать на помощь) на несколько раундов, точное число которых равно успехам, полученным при броске активации.

Эта Практика стоит 18 очков опыта.

Живой улей
(Анимализм •••, Доминирование •••)

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Внушительность + Знание животных + Анимализм против Самообладания + Силы крови противника

Вампир заставляет ближайшую пчеломатку проникнуть внутрь противника (например, ворвавшись ему в ноздрю или ухо). Спустя некоторое время внутри несчастного вылупляется целый рой насекомых, который прогрызает себе путь наружу.

Каждый день жертва получает по очку летального урона, хотя вместо боли она испытывает лишь необъяснимую слабость, которая растёт с каждым часом. Когда Здоровья у жертвы не остаётся, рой вырывается наружу. Только тогда жертва чувствует ужасающую боль и падает без сознания, начиная истекать кровью.

Остановить действие этой способности может только хирургическое вмешательство.

По усмотрению Рассказчика обращение к этой Практике может повлечь проверку Человечности.

Стоит эта Практика 18 очков опыта.

Соты вместо сердца
(Анимализм •••, Сопротивление ••)

Цена: 2 очка Витэ

Бросок: Сила + Выживание + Анимализм

Вампир призывает к себе рой насекомых, которые проникают в его тело и ждут приказа. В любой момент времени после этого Мелиссид способен исторгнуть насекомых из своего тела и отдать им любую команду по стандартным правилам обращения к Анимализму.

Эта Практика стоит 12 очков опыта.

Подготовка улья
(Анимализм •••••, Доминирование ••••)

Цена: 5 очков Витэ + 3 очка Воли за создание первого улья из трёх участников. Ещё 2 очка Витэ + 1 очко Воли за каждого последующего участника.

Бросок: Внушительность + Запугивание + Доминирование против Самообладания жертв

Действие: продолжительное состязание (всего требуются пять успехов, а каждый бросок отражает целую ночь психической обработки улья).

Вампир подчиняет трёх смертных, превращая их в живой человеческий улей (либо добавляет по одному новому сметному к существующему улью). В любой момент он может использовать Одержимость (пятый уровень Доминирования) для вселения в любого представителя улья, даже если обладает всего четырьмя уровнями Доминирования.

Отдельные члены улья называются трутнями. Их Социальные и Ментальные Навыки падают до нуля, а Атрибуты - до единицы. Простая проверка Сообразительности + Эмпатии может показать смертному или вампиру, что с трутнем что-то не так.

Трутень остаётся во власти улья (и Мелиссида) до тех пор, пока не проводит неделю хотя бы в миле от остальных. В этом случае он начинает бороться за чистоту сознания по правилам избавления от Гипноза (второго уровня Доминирования).

Превращение человека в трутня считается преступлением против Человечности 3 уровня.

Всего Мелиссид может обладать ограниченным числом трутней, которое равно его Силе крови *в квадрате* +1. Например, на пятом уровне Силы крови Мелиссид может располагать 26 трутнями.

Эта Практика не работает на вампирах, однако способна подчинять гулей. Стоит она 21 очко опыта.



Сладкая ловушка

Один из самых подлых, но эффективных способов пополнения улья заключается в том, что привлекательный трутень (например, девушка) заманивает приятеля к себе в дом. К несчастью для жертвы, там её уже ждут люди с пустыми глазами и бледными лицами. Они хватают её и уволакивают в подвал. Спустя несколько дней в улье появляется новый трутень. Иногда его первой задачей становится поиск нового кандидата, которого он точно так же заманивает в "пустой" дом.



Ложный разум
(Ясновидение ••••, Доминирование •••)

Цена: 2 очка Витэ

Бросок: Интеллект + Эмпатия + Доминирование

Вампир может наделить трутня иллюзией свободной воли и полноценного разума. Это позволяет жертве выдавать себя за нормального человека в общении с другими людьми и даже Сородичами, хотя попытка проникнуть в разум такого существа покажет в его сознании абсолютную пустоту.

Игроки

Я проклят скитаться по миру тьмы, пока не меня не освободит любовь прекрасной женщины

Игроки не хотят становиться влиятельными Сородичами: они хотят играть их по телевизору. Об их истории почти ничего не известно - во многом потому, что она не интересует даже самих Игроков. Другие Сородичи утверждают, что впервые встретили их шестьдесят или, может быть, восемьдесят лет назад. Даже в те годы их поведение было всё тем же: они гонялись за кинозвёздами, крутили с ними романы и временами пытались сыграть роли вампиров на экране. Говорят, будто кому-то из них это удавалось.

Несмотря на то, что деятельность Игроков грозит подорвать Маскарад, далеко не все Сородичи в курсе, что в некоторых фильмах или сериалах они могли видеть настоящих вампиров. Кроме того, у Игроков встречаются и свои поклонники. Когда один из них говорит другому “*Как я сказал тому Примогену Вентру на прошлой неделе...*”, вполне вероятно, что он не лжёт.

Опять же, даже когда другие вампиры приходят в ужас от этой клики самовлюблённых звёзд, грозящих сорвать Маскарад на глазах у миллионов зрителей, им редко удаётся узнать что-то о *коллективе* Игроков, поскольку, говоря откровенно, у тех нет собственной культуры. Это просто разрозненное сообщество Проклятых, которые мечтают стать известными. Большинству из них даже нет дела до других Игроков: их волнует лишь собственная судьба. Во многом этим и объясняется их незнание своей истории. В конце концов, "Первый Игрок" никак не повлиял на их Реквием - так с чего бы им раскапывать информацию о том, кому впервые пришла идея прятаться от людей на виду?

В целом, Игроки ведут разнузданный образ жизни молодых (или старых, или несостоявшихся, или восходящих, или зашедших) звёзд, время от времени связываясь с продюсерами и добиваясь их расположения благодаря демонстрации своих суперсил. Да, они не планируют раскрывать свой секрет всему человечеству - но почему бы не посвятить в эту тайну пару знаменитостей? Или пару дюжин...

Родной клан: Мехет

Прозвище: Подражатели, Позеры и другие уничижительные названия. Сами Игроки при общении со своими фанатами иногда называются себя Одиночками.

Ковенант: Игроков не интересует политика или религия - абсолютно и безоговорочно.

Создание персонажа: Трудно найти Игрока, который не делал бы ставку на Социальные Атрибуты и Навыки. Многие отличаются Сногсшибательной внешностью, а также учатся выполнять зрелищные трюки при помощи боевых и водительских Преимуществ и Навыков. Подавляющее большинство Игроков сколачивают вокруг себя целые Стада поклонников.

Династические Дисциплины: Ясновидение, Затемнение, Стремительность, Величие

Слабость: Когда Игрок пытается повлиять на сознание определённой жертвы психической Дисциплиной (из стандартных Дисциплин это касается Величия, Доминирования, Ясновидения, Затемнения, Анимализма и Кошмара), посчитайте количество выпавших "единиц". Если это количество превышает числу успехов, бросок оканчивается полным провалом. Более того, когда проверка психической Дисциплины оканчивается полным провалом (из-за обычных штрафов или из-за описанной выше слабости), жертва навсегда приобретает иммунитет к этой способности.

Игрок может устранить этот иммунитет, только наложив на свою жертву Винкулум. Однако и этот способен недолговечен. Винкулум длится по одному месяцу за каждый уровень Силы крови +1. После этого жертва приобретает иммунитет как к Винкулуму, так и к психическим Дисциплинам протагониста.

В качестве последнего шага вампир может Обратить подобную жертву. В этом случае она утратит оба иммунитета до тех пор, пока ей не удастся восстановить его по вышеописанным правилам (например, узы крови всё так же будут действовать только раз: по одному месяцу за каждый уровень Силы крови +1).

Концепты: Бармен, пишущий сценарий для студии "Universal", дублёр знаменитости, телохранитель, ребёнок кинозвезды, парень из попсовой группы, киноман, стареющая фотомодель, профессиональный Дракула, малоизвестный герой спортивных фильмов, папарацци, третьесортный комик.

Новые Практики

Притворство (Величие •, Затемнение •••)

Фактически эта Практика представляет собой основу для бесчисленного множества других Практик. Каждый вариант Притворства связан с определённым Навыком. Вот только несколько распространённых примеров.

Я знаю кунг-фу: Персонаж просто размахивает руками и бьёт ногой в воздухе, но окружающим кажется, что лучше него дрался только Брюс Ли.

Король стенд-апа: Что с того, что Игрок не умеет шутить. Даже когда он произносит абсолютное обычные фразы, окружающие покатываются со смеху. Они и сами задаются вопросом, как он делает столь топорные шутки безумно смешными, но... разве кто-нибудь может объяснить сущность комедии?

Законодатель моды: Даже если Игрок приходит на званый ужин в футболке и шортах, он производит настоящий фурор среди искушённых знатоков моды.

Фактически все эти Практики окружают вампира Ночным покровом и Благоговением (Затемнение третьего уровня и Величием первого – соответственно).

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Манипулирование + Экспрессия + Затемнение

Запишите сумму полученных успехов где-нибудь на листочке и сравнивайте её с Самообладанием каждого встреченного персонажа. Если Самообладание превышает успехи Сородича, человек не поддаётся на эту уловку и недоумевает, с чего так переполошились все окружающие.

Теоретически Игрок может получить и другие преимущества: например, если толпа уверена в том, что его боевым навыкам позавидовал бы Чак Норрис, Рассказчик может наделить персонажа бонусом к Запугиванию.

Эффект остаётся в силе до конца сцены.

Каждый вариант этой Практики стоит 15 очков опыта.

Макияж
(Величие •, Затемнение ••)

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Внушительность + Убеждение + Сила крови

В случае успеха вампир гипнотически убеждает всех окружающих, что он обладает Сногсшибательной внешностью ••. Если он уже обладает ей, Практика развивает это Преимущество до •••• уровня до окончания сцены.

Стоимость Практики не указана.